

**SOSIALISASI NILAI NASIONALISME DENGAN MENGGUNAKAN
MODIFIKASI *ROLE PLAYING* DAN *ANSWER GALLERY* DI
KARANG TARUNA PLOSTOREJO – KISMANTORO
KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2016**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Diajukan Oleh :
UGENG PURNOMO
A220110061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

PERSETUJUAN

**SOSIALISASI NILAI NASIONALISME DENGAN MENGGUNAKAN
MODIFIKASI *ROLE PLAYING* DAN *ANSWER GALLERY* DI
KARANGTARUNA PLOSOREJO – KISMANTORO
KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2016**

Diajukan oleh:

Ugeng Purnomo

A 220110061

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing Skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 20 Maret 2017

Pembimbing



Dra. Sundari, SH., M.Hum

NIP. 151

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
SOSIALISASI NILAI NASIONALISME DENGAN MENGGUNAKAN
MODIFIKASI *ROLE PLAYING* DAN *ANSWER GALLERY* DI
KARANG TARUNA PLOSOREJO – KISMANTORO
KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2016

Yang disiapkan dan disusun oleh

Ugeng Purnomo

A 220110061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Rabu, Tanggal 29 Maret 2017 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. **Dra. Sundari, SH., M.Hum**
2. **Dra. Sri Arfiah.SH.,M.Pd.**
3. **Drs. Ahmad Muhibbin,M.Si.**

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 29 Maret 2017

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum
NIP. 19658428199303001

PERYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Ugeng Purnomo

Nim : A 220110061

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Skripsi : **“SOSIALISASI NILAI NASIONALISME DENGAN
MENGGUNAKAN MODIFIKASI *ROLE PLAYING* DAN
ANSWER GALLERY DI KARANG TARUNA PLOSOREJO –
KISMANTORO KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2016.”**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 20 Maret 2017

Yang membuat pernyataan,



Ugeng Purnomo

A 220110061

MOTTO

“ PERSIAPKAN HARI INI UNTUK KEINGINAN HARI ESOK ”
(Aesop)

**“ SEKALI ANDA MENERJAKAN SESUATU, JANGAN TAKUT
GAGAL DAN JANGAN TINGGALKAN ITU ”**
(Chanakya)

**“ SEMANGAT MUNCUL DARI DALAM DIRI DAN DUKUNGAN ORANG
LAIN ”**
(penulis)

**“ JANGAN MENYERAH APABILA BELUM MENEMUKAN
KEBENARAN ”**
(penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan semangat dan kasih sayang dalam menyelesaikan skripsi ini serta pengorbanannya dalam membiayai kuliah, terima kasih Bapak Jadi dan Ibu Marijem.
2. Adik aku yang tercinta Rita Dwi Purwati yang selalu menyemangati setiap waktu.
3. Keluarga besar kami yang tercinta di Wonogiri yang selalu memberi nasehat serta doa.
4. Kekasihku tercinta Siti Nur Aisyah yang selalu mendukungku dan selalu ada untuk menyemangatiku.
5. Teman-teman Progdi PPKn angkatan 2011 dan semua isi PPKn, terutama kelas B tercinta walaupun sering berbeda pendapat tetapi akhirnya bisa menjadi kompak, semangat bersama, dan sukses.
6. Teman-teman di kampus saat di kantin, terutama Tri Hermawan, Agus Waluyo, Nurul Arafat, Egi Ganjar Handiansah dan Kevin Aridya Zubazarreta serta teman satu kos heriyan terimakasih dukungan serta semangat yang diberikan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT Sang Maha Pengasih dan pemberi petunjuk bagi hambanya yang mau berusaha. Setiap saat dan pada setiap kondisi, manusia selalu memuji, memohon pertolongan serta memohon segala ampunan-Nya. Sholawat serta salam selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, manusia pilihan yang membawa risalah Islam. Semoga tercurah juga pada keluarga, keturunan, sahabat, serta siapapun yang mengikuti sunnah dan ketauladannya.

Alhamdulillah dengan ridho Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Model Sosialisasi Nilai Nasionalisme Dengan Menggunakan Modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* Di Karang Taruna Plosorejo – Kismantoro Kabupaten Wonogiri Tahun 2016”. Penyusunan skripsi ini bukan hanya usaha dan doa Penulis semata, namun tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum, selaku Dekan FKIP UMS yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
2. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan semangat.

3. Drs. Achmad Muthali'in, M.Si sekretaris Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan rekomendasi persetujuan judul.
4. Dra. Sundari, SH., M.Hum, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah rela dan ikhlas memberikan ilmu yang bermanfaat, sehingga penulis dapat mencapai derajat S-1.
6. Yang terhormat Bapak dan Ibunda serta adik aku tercinta yang telah memberikan semangat dan do'a, baik moril maupun materiil yang sangat berharga.
7. Saudara-saudaraku tercinta yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-temanku angkatan 2011 PPKn UMS yang telah memberikan dukungan dan kerjasama dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, meskipun telah berusaha semaksimal untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Segala kritik dan saran yang membangun merupakan masukan yang berharga bagi penulis. Semoga laporan penelitian ini bermanfaat dan menjadi sumbangan pikiran untuk masa yang akan

datang. Penulis hanya mengharapkan semoga Allah SWT memberikan balasan atas bantuan yang diberikan kepada kami.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 20 Maret 2017

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'U' followed by a smaller, more complex mark.

Ueng Purnomo

A 220110061

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Daftar Istilah	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Kajian mengenai Sosialisasi	6
Pengertian sosialisasi	6
2. Kajian mengenai Nilai	6
Pengertian nilai	6
3. Kajian mengenai Nasionalisme.....	7
a. Pengertian nasionalisme.....	7

b. Konsep nasionalisme	7
c. Nilai-nilai nasionalisme	8
d. Unsur-unsur nasionalisme	8
e. Factor-faktor yang mempengaruhi luntarnya nilai nasionalisme	8
f. Factor-faktor yang menumbuhkan nilai nasionalisme	9
g. Indikator nasionalisme	9
4. Kajian mengenai <i>Role Playing</i>	10
a. Pengertian <i>Role Playing</i>	10
b. Keunggulan <i>Role Playing</i>	10
c. Kelemahan <i>Role Playing</i>	11
d. Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	11
5. Kajian mengenai <i>Answer Gallery</i>	12
a. Pengertian <i>Answer Gallery</i>	12
b. Kelebihan strategi <i>Answer Gallery</i>	12
c. Kelemahan strategi <i>Answer Gallery</i>	12
d. Langkah-langkah strategi <i>Answer Gallery</i>	12
6. Kajian mengenai modifikasi <i>Role Playing</i> dan <i>Answer Gallery</i>	13
a. Pengertian modifikasi	13
b. Pengertian modifikasi <i>Role Playing</i> dan <i>Answer Gallery</i>	13
c. Kelebihan modifikasi <i>Role Playing</i> dan <i>Answer Gallery</i>	13
d. Kelemahan modifikasi <i>Role Playing</i> dan <i>Answer Gallery</i>	14
e. Langkah-langkah modifikasi <i>Role Playing</i> dan <i>Answer Gallery</i>	14
7. Kajian mengenai Karang Taruna	15
Pengertian karang Taruna	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Pemikiran	17
D. Rancangan atau Desain Penelitian	19
BAB III PENELITIAN	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Jenis dan Strategi Penelitian	20
1. Jenis Penelitian	20

2. Strategi Penelitian	21
C. Subjek dan Objek Penelitian	21
1. Subjek Penelitian	21
2. Objek Penelitian	21
D. Sumber Data	22
E. Teknik dan Instrumen Penelitian Data	23
1. Teknik Pengumpulan Data	23
a. Metode eksperimen	23
b. Metode wawancara	24
c. Metode observasi	24
d. Metode dokumentasi	24
2. Instrument Pengumpulan Data	25
F. Keabsahan Data	26
G. Teknik Analisis Data	28
H. Prosedur Penelitian	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
1. Deskripsi lokasi Penelitian	31
2. Deskripsi Data	39
B. Pembahasan	84
C. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Halaman

Table 1. Perincian kegiatan penelitian	20
Tebel 2. Jumlah Penduduk Desa Plosorejo	32
Table 3. Data Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Plosorejo	33
Table 4. Jumlah Pemeluk Agama Di Desa Plosorejo	33
Table 5. Jenis Mata Pencarian Penduduk Di Desa Plosorejo	34
Table 6. Hasil Pre Test Mengenai Nilai Nasionalisme Anggota Karang Taruna Desa Plosorejo	77
Table 7. Hasil Post Test Mengenai Nilai Nasionalisme Anggota Karang Taruna Desa Plosorejo	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerang Kapemikiran.	18
Gambar 2. Rancangan Atau Desain Penelitian	19
Gambar 3. Triangulasi dengan Tiga Sumber Data.....	27
Gambar 4. Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan Data.....	27
Gambar 5. Komponen-Komponen analisis Data Model Interaktif	29
Gambar 6. Peta Desa Plosorejo Kecamatan Kismantoro Kabupaten Wonogiri	31
Gambar 7. Balai Desa Plosorejo	40
Gambar 8. Anggota Karang Taruna Bermain Peran Berperan Melawan Penjajah.....	43
Gambar 9. Anggota Karang Taruna Bermain Peran Tentang Kisah Perajurit Yang Rela Mengorbankan Jiwa Demi Negara	46
Gambar 10. Sesi Tanya Jawab Di Sela-Sela Bermain Peran	49
Gambar 11. Anggota Karang Taruna Antusias Mengikuti Kegiatan Sosialisasi Nilai Nasionalisme Dengan Metode Role Playing Dan Answer Gallery	51
Gambar 12. Anggota Karang Taruna Bermain Peran Tentang Perundingan Sekaligus Kegiatan Tanya Jawab	54
Gambar 13. Anggota Karang Taruna Sibuk Dengan Urusan Pribadi	56
Gambar 14. Kondisi Ekonomi Yang Menyebabkan Orang Tua Kurang Memahami Pentingnya Mengajarkan Kepada Anak Tentang Nilai-Nilai Nasionalisme	59
Gambar 15. Smartphone Yang Dimiliki Oleh Anggota Karang Taruna Mayoritas Produk Luar Negeri.....	61
Gambar 16. Kehidupan Orang Tua Salah Satu Anggota Karang Taruna	63
Gambar 17. Salah Satu Orang Tua Anggota Karang Taruna Perilaku Merumpuk	66
Gambar 18. Warga Desa Bersama Anggota Karang Taruna Bersama-Sama Membuat Perkarangan Buah Bersama	68
Gambar 19. Pertemuan Karang Taruna Dihadiri Perangkat Desa dalam Rangka Menumbuhkan Semangat Nasionalisme Kepada Pemuda Plosorejo.....	71
Gambar 20. Penyuluhan Dari Pihak Desa Kepada Warga Tentang Pentingnya Mengajarkan Nilai-Nilai Terutama Nasionalisme Kepada Anak-Anak	73

Gambar 21. Para Orang Tua dari Berbagai Kalangan Antusias Menhadiri Penyuluhan Tentang Pentingnya Peran Orang Tua dalam Memberikan Pendidikan Nilai-Nilai Nasionalisme Kepada Anak	74
Gambar 22. Rapat Karang Taruna Sekaligus Pemberian Pelatihan Guna Meningkatkan Semangat Nasionalisme	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Riset	94
Lampiran 2. Surat Keterangan Observasi	95
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	96
Lampiran 4. Pedoman Observasi	97
Lampiran 5. Lembar Observasi.....	98
Lampiran 6. Pedoman Dokumentasi.....	99
Lampiran 7. Langkah-Langkah Modifikasi Model <i>Role Playing</i> dan <i>Answer Gallery</i>	100
Lampiran 8. Daftar Pertanyaan Pre Test dan Post Test	101
Lampiran 9. Jurnal Bimbingan	103
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	106
Lampiran 11. Nama Anggota Karang Taruna.....	107

ABSTRAK

SOSIALISAI NILAI NASIONALISME DENGAN MENGGUNAKAN MODIFIKASI *ROLE PLAYING* DAN *ANSWER GALLERY* DI KARANG TARUNA PLOSOREJO-KISMANTORO KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2016

Ugeng Purnomo A220110061 Program Studi Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta 2016

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mendeskripsikan sosialisasi nilai nasionalisme, kendala dan solusi untuk mengatasi kendala dalam mensosialisaikan nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo-Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah pemuda karang Taruna, pengurus karang Taruna, serta kepala desa Plosorejo-Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016. Objek penelitian ini adalah sosialisasi nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di karang Taruna Plosorejo-Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi, yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi teknik atau metode pengumpulan data. Hasil dalam penelitian yaitu: 1) Sosialisasi nilai nasionalisme meliputi: *Role Playing* dan *Answer Gallery* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dinilai mampu menumbuhkan sekaligus meningkatkan semangat nasionalisme, sosialisasi ini dilakukan dengan cara bermain peran atau drama dengan mengambil alur cerita dari sebuah film bertema perjuangan yang berjudul "Jendral Soedirman". Adapun langkah-langkah dalam sosialisasi dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* sebagai berikut: a) Langkah pertama yang dilakukan yaitu memperkenalkan terlebih dahulu kepada anggota karang taruna pada permasalahan yang sedang dihadapi yaitu tentang rendahnya nilai-nilai nasionalisme yang ada. b) Setelah semua memahami permasalahan yang dihadapi, maka ketua karang taruna dan peneliti memilih pemain yang sesuai dengan karakter yang akan dimainkan. c) Kepala desa, dan ketua karang taruna bertindak sebagai pengamat membantu peneliti dalam mengamati pelaksanaan bermain peran. d) Langkah selanjutnya yaitu penataan tempat pementasan. e) Kegiatan selanjutnya yaitu mulai bermain peran dengan sesekali diselipi tanya jawab sebagai tambahan ilmu pengetahuan tentang nilai nasionalisme. f) Selama bermain peran berlangsung, salah satu dari peserta akan memberikan kartu pertanyaan yang diletakkan di atas meja dan anggota atau pemain lain akan mencari jawaban yang benar. g) Langkah terakhir yaitu setelah permainan selesai, peneliti dan ketua karang taruna dengan didampingi oleh perangkat desa memberikan klarifikasi terhadap materi yang sudah

diperankan di panggung. 2) Kendala yang dihadapi yaitu: Kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan sosialisasi nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* diantaranya banyak anggota karang taruna yang masih bersifat pasif. 3) Solusi untuk mengatasi kendala dalam mensosialisaikan nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi model *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karang Taruna Plosorejo- Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016 meliputi: Solusi yang didapatkan untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan modifikasi metode *Role Playing* dan *Answer Gallery* yaitu dengan cara menunjuk anggota karang taruna yang bersifat pasif untuk ikut serta dalam pementasan agar anggota tersebut tidak bersifat pasif dalam organisasi karang taruna.

Kata kunci : Nasionalisme, *Role Playing*, *Answer Gallery*.

Abstract

This study aimed to describe describe the socialization of nationalism, challenges and solutions to overcome obstacles in the socialization of nationalism value using a modified Role Playing and Answers Gallery in Karangtaruna Plosorejo-Kismantoro Wonogiri 2016. The research is a qualitative descriptive. The subjects were young cadets coral, coral Taruna board, as well as the village head-Kismantoro Plosorejo Wonogiri 2016. This research object is the dissemination of nationalism value using a modified Role Playing and Answers Gallery in karang taruna Plosorejo-Kismantoro Wonogiri 2016. Techniques collecting data used in this study is an experiment, interview, observation and documentation. This study used two kinds of triangulation, the triangulation of data sources and triangulation techniques or methods of data collection. The results of the research are: 1) Orientation values of nationalism include: Role Playing and Answers Gallery is one method of learning is considered able to grow while enhancing the spirit of nationalism, socialization is done by playing a role or drama by taking the plot of a movie-themed battle entitled "General Sudirman". The steps in the socialization process using a modified Role Playing and Answers Gallery as follows: a) The first step is to introduce in advance to the members of the youth on the problems being faced is on the low values of nationalism that exists. b) After all understand the problems faced, the chairman of the youth and researchers choose a player that suits the character to be played. c) The head of the village, and the chairman of the youth to act as observers assist researchers in observing the implementation of role playing. d) The next step is the arrangement of the staging area. e) The next activity is starting to play a role with occasional diselipi debriefing as additional knowledge of the value of nationalism. f) During the role play progresses, one of the participants will provide the question cards placed on the table and a member or other players will look for the right answer. g) The final step is after the game is completed, the researcher and chairman of the youth accompanied by village provides clarification of material already played on the stage. 2) Obstacles encountered are: Obstacles found in the conduct of the socialization of nationalism by using a modification of the Role Playing and Answers Gallery among many members of the youth are still passive. 3) The solution to overcome obstacles in the socialization of the value of nationalism by using a modified model of Role Playing and Answers Gallery Youth Plosorejo-Kismantoro Wonogiri Regency in 2016 include: The solution obtained to overcome the obstacles in the implementation of the modification method and Answers Gallery Role Playing namely by pointing members of the passive youth to participate in the staging so that the members are not passive in the youth organization

Keywords: Nationalism, Role Playing, Answer Gallery